

<<游戏编程All In One>>

图书基本信息

书名：<<游戏编程All In One>>

13位ISBN编号：9787562433750

10位ISBN编号：7562433755

出版时间：2005-10

出版时间：重庆大学出版社

作者：苏泽

页数：662

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<游戏编程All In One>>

### 内容概要

作为一个游戏开发人员，包含了Visual C++的《游戏编程All In One》为你提供了开发游戏所需要的一切准备工作。

本书根据内容由浅入深划分章节，覆盖了游戏开发所涉及的重要环节。

经验较少的开发人员可以从基本的C++编程开始，开发两个简单的文本游戏测试自己的技能。

之后，进入Windows编程以及和DirectX相关的主要内容：DirectX Graphics，DirectSound以及Direct Input等。

本书建立了一个游戏库来加强游戏设计技巧，该游戏库将贯穿其后的所有章节。

本书最后几章讲述高级游戏编程技巧，包括数学、物理和人工智能。

最后，创建一个完整的游戏测试那些新技巧。

## <<游戏编程All In One>>

### 作者简介

作者：(美)苏泽Bruno Miguel Teixeira de Sousa，11岁时开始编程。  
在15岁时作为Visual Basic的数据库程序员开始了职业编程生涯，他一直对游戏开发充满激情。  
两年后，他在一家英国公司开始了全职的综合游戏编程。  
他使用了多年的C++，游戏编程成了他的嗜好。

书籍目录

第1部分 C++编程第1章 C++程序设计选用C++的原因设置Visual C++ 第1个程序：“ Hello all you happy people ” C++程序的结构注释捕获错误警告总结问与答练习第2章 变量和运算符变量和存储器C++中变量的类型在程序中使用变量变量修饰符变量命名类型重定义运算符按位移运算符关系运算符条件运算符逻辑运算符运算符优先级总结问与答练习第3章 函数和程序流函数的定义和用途创建和使用函数缺省参数变量作用域递归函数使用要点程序流代码块和语句if, else if, else语句while, dowhile以及for循环Breaking和Continuing switch 随机化第一个游戏：“ craps ” 总结问与答练习第4章 多文件和预处理器源文件和头文件的区别 处理多文件预处理器避免重复包含宏.....

## <<游戏编程All In One>>

### 编辑推荐

作为一个游戏开发人员，包含了Visual C++的《游戏编程All In One》为您提供了一切准备工作、本书根据内容由浅入深划分章节，覆盖了游戏开发所涉及的重要环节。

经验较少的开发人员可以从基本的C++编程开始，开发两个简单的文本游戏测试自己的技能。

之后，进入Windows编程以及和DirectX相关的主要内容：DirectX Graphics，DirectSound以及Direct Input等。

本书建立了一个游戏库来加强游戏设计技巧，该游戏库将贯穿其后的所有章节。

本书最后几章讲述高级游戏编程技巧，包括数学、物理和人工智能。

最后，创建一个完整的游戏测试那些新技巧。

#### 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>